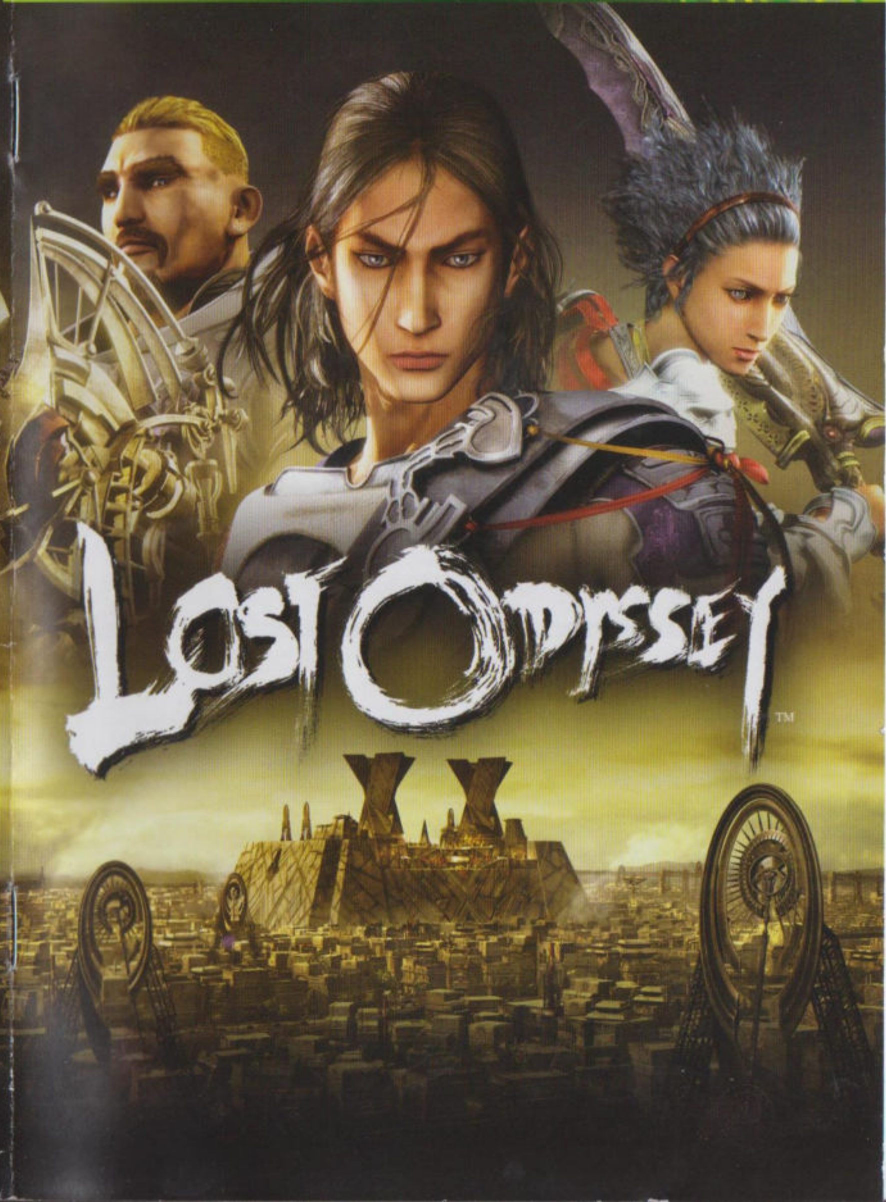
XBOX 360

XBOX LIVE



⚠ WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360 Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website **www.xbox.com/support**, oder kontaktieren Sie den Kundensupport.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

WAS IST DAS PEGI-SYSTEM?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:

3+ 7+ 12+ 16+ 18+

Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:

GEWALT · ORDINÄRE SPRACHE · ANGST · SEXUELLE INHALTE · DROGEN · DISKRIMINIERUNG · GLÜCKSSPIEL · PEGI ONLINE pegionline.eu

Weitergehende Informationen finden Sie auf: **http://www.pegi.info** und **pegionline.eu**

INHALT

Prolog	2
Unsterbliche	4
Sterbliche	6
Steuerung	8
Spielstart	10
Weltkarte	11
Spielfeldkarte	12
Menü	14
Kampf	18
Fähigkeiten	24
Magie	28
Xbox LIVE	30
Eingeschränkte Garantie	31
Support	32

DISK STARTEN

Wenn du das Spiel speicherst, während Disk 2, 3 oder 4 eingelegt ist, starte das Spiel von der jeweiligen Disk, um das Spiel unmittelbar dort fortzusetzen, wo du es verlassen hast.

Prolog

Die magisch-industrielle Revolution

Vor dreißig Jahren manifestierte sich eine neue Energie in der Welt. Ihre Entdeckung brachte die magisch-industrielle Revolution.

Man nannte diese Energie „Magische Energie".

Noch heute kann niemand erklären, warum diese Energie – eine Energie, die in allen lebenden Kreaturen verborgen lag – plötzlich derart gehäuft auftrat.

Heute ist jeder Winkel dieser Welt von dieser magischen Energie durchdrungen. Sie hat das Leben der Menschen verändert, die Form der Industrie gewandelt und sogar die Natur des Krieges beeinflusst.

Die Armeen von Uhra und Khent geben sich nicht mehr mit dem bloßen Kreuzen der Schwerter zufrieden. Sie haben sich mit magischen Waffen ausgerüstet, die enorme Vernichtung anrichten können.

Hier im Hochland von Wohl erreicht der Krieg nun seinen Höhepunkt. Als die Zukunft der Zwillingsnationen auf dem Schlachtfeld auf dem Spiel steht, tritt ein einzelner Soldat – ein Mann, von dem es heißt, er sei unsterblich – in das Schlachtgewühl: der uhranische Leutnant Kaim Argonar.

Die Nationen von Lost Odyssey

Die Republik Uhra

Nachdem es jahrhundertelang als Monarchie aufgeblüht war, wurde Uhra auf Erlass von König Zypha zur Republik. Uhra wird jetzt von einem Rat gewählter Vertreter regiert. Unter der Leitung des großen Zauberers, dem Ratsangehörigen Gongora, baut Uhra einen riesigen magischen Motor, bekannt als Großer Stab, um sich vor einer drohenden Invasion zu schützen.

Der Ozeanfreistaat Numara

Königin Ming, aufgrund der Länge ihrer Herrschaft auch die „Tausendjährige Königin" genannt, regiert die Inselnation Numara im Süden. Numara, einst bekannt für seine friedliche Isolation, ist infolge der jüngsten Ereignisse politisch instabil geworden und im Chaos versunken.

Das Königreich Gohtza

Gohtza, eine hoch industrialisierte Nation im Norden, hat schon bald nach der Entdeckung der Magie aktiv magische Forschung betrieben. Daher verfügt Gohtza über die fortschrittlichste magische Industrie der Welt.

Unsterbliche

Kaim Argonar

Gier, Eifersucht, Dekadenz und Hass. Der uhranische Leutnant Argonar hat sämtliche Schwächen der menschlichen Psyche kennengelernt. Kaim, den das menschliche Schicksal nicht mehr berührt, sieht dort Schönheit, wo andere es nicht können: in den gewöhnlichsten Kleinigkeiten, in der unscheinbaren Anmut, die die Dauer eines Lebens wie ein Faden durchzieht, in der unerwarteten Liebenswürdigkeit eines Fremden. Unter der Last eines Lebens, das er nicht verlieren kann, ist er seit tausend Jahren von einem Schlachtfeld zum anderen gereist. Die endlose Reise von Kaims Leben war immer frei – und immer einsam

Seth Balmore

Seth, eine legendäre Piratin und fähige Schülerin der Herrlichkeit und Grausamkeit von Mutter Natur, hat seit einer Ewigkeit allen Wundern der Welt die Stirn geboten. Auch wenn ihre Worte bisweilen hart klingen mögen, spricht sie immer vollkommen aufrichtig.

Ming Numara

Königin Ming, die Gründerin des Ozeanfreistaates Numara, ist bestrebt, in Übereinstimmung mit ihren Idealen zu herrschen. Ihre Anmut wird nur noch von ihrer natürlichen Güte übertroffen, die dazu geführt hat, dass sie große Opfer für ihr Volk auf sich genommen hat. Ihre enorme Stärke und Entschlossenheit werden in den vor ihr liegenden Schlachten von unschätzbarem Wert sein.

Sarah Sisulart

Ihre natürliche Zurückhaltung hat dazu geführt, dass Sarah, eine Erforscherin der Weltliteratur, in relativer Isolation lebt. Ihre Liebe zur Poesie ist eine der wenigen emotionalen Regungen, die sie sich selbst zugesteht. Häufig fällt es Sarah schwer, anderen gegenüber aufrichtig zu sein, aber in Gegenwart von Freunden ist sie überraschend offen.

Sterbliche

Jansen Friedh

Jansen, ein Liebhaber von Frauen und Wein – und von beidem leicht beeinflussbar – hat sich schon in mehr Damen verliebt als er sich erinnern kann. Eher ein Mann des Instinkts als des Verstandes haben ihn seine jüngsten Streifzüge nach Uhra geführt, wo er vom Ratsangehörigen Gongora angeheuert wurde.

Kuke

Die für ihr Alter überaus weise Kuke beschützt ihren jüngeren Bruder Max und sorgt für ihn. Ihre Worte und Taten mögen ein wenig hart wirken, aber sie können die natürliche Zärtlichkeit, die sie von ihrer Mutter geerbt hat, nicht verbergen.

Max

Obwohl Max immer im Schatten seiner kontaktfreudigen und aufgeweckten Schwester Kuke gestanden hat, ist er zäher als es den Anschein hat. Wenn seine Schwester die Sonne wäre, dann wäre Max der Mond – beide strahlen auf ihre eigene Weise.

Sed

Am Steuer seines tauchfähigen Schiffs, der Nautilus, genießt Sed unter Piraten den Ruf eines Großmütigen, ein Mann, der die Schwachen vor den Starken verteidigt. Diesen Ruf hat er aufgrund seiner drei besten Eigenschaften erlangt: seiner geliebten Nautilus, seiner unleugbaren Stärke und seiner unerschöpflichen Freundlichkeit.

Tolten

Nach dem mysteriösen Tod seines Vaters, König Zypha, wäre Prinz Tolten der nächste Anwärter auf den Thron gewesen. In der Republik Uhra ist sein königliches Blut jedoch ohne Bedeutung. Dank der Großzügigkeit des Rates darf Tolten noch immer im Schloss des einstigen Königs leben, aber er besitzt nicht mehr Macht als ein gewöhnlicher Bürger Uhras.

Steuerung

Zoom Navigationskarte
Ereignis überspringen
(wenn unterbrochen) — BACK

Charaktere wechseln (Menü) — LB

Bewegen
+ B gedrückt halten: Laufen — L
+ X gedrückt halten: Sprinten

Kamera bewegen
Klicken: Sortieren/
Ausrüstung ablegen (Menü) — R

START — **Pause**

RT — **Zielringsystem**
Kamerazoom

RB — **Charaktere wechseln (Menü)**

Y — **Hauptmenü öffnen/schließen**

B — **Abbrechen**
Zurück (Menü)

A — **Bestätigen**
Reden
A-Tasten-Aktion

X — **Filter (Menü)**

Zu Beginn wird A zum Bestätigen und B zum Abbrechen verwendet, aber in der Einstellungen-Anzeige (siehe S. 10) kannst du diese Einstellungen ändern.

Schiffssteuerung

L	Bewegen
R	Kamera bewegen Klicken: Weltkarte verwenden (siehe S. 11)
START	Pause
LB	Kamera zentrieren
RB	Ins Schiffsinnere begeben
RT	Zoom Navigationskarte
BACK	Zoom Navigationskarte Gedrückt halten: Navigationskarte ein-/ausschalten
A	Schiff anlegen Nautilus in Weißer Boa unterbringen
B	Abtauchen/Auftauchen Nautilus von Weißer Boa starten
X	Springen
Y	Hauptmenü öffnen/schließen

(Einige Steuerungen sind nur in bestimmten Schiffen verfügbar.)

SPIELSTART

NEUES SPIEL

Um ein neues Spiel zu beginnen, wähle die Option **Neues Spiel** im **Startmenü** und anschließend ein Speichergerät, eine **Festplatte** oder eine **Memory Unit**, um Spielstände zu speichern.

FORTSETZEN

Um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen, wähle im **Startmenü** die Option **Fortsetzen** aus. Wähle das Speichergerät mit deinem Spielstand und anschließend eine der folgenden Optionen:

- **Letzter Spielstand.** Setze dein letztes gespeichertes Spiel fort.
- **Laden.** Wähle den Spielstand, den du laden möchtest.

Wenn du einen Spielstand lädst, beginnt deine Gruppe mit vollständigen TP und MP.

EIN JAHRTAUSEND DER TRÄUME

Im Verlauf des Spiels erinnert sich der Hauptcharakter, Kaim, an verschiedene Dinge aus seiner Vergangenheit. Um dir seine Erinnerungen anzusehen, musst du entweder im **Startmenü** die Option **Ein Jahrtausend der Träume** auswählen oder dich in einem Gasthaus ausruhen.

EINSTELLUNGEN

Nach Auswahl der Option **Neues Spiel** wird die **Einstellungen**-Anzeige aufgerufen. Um zu einem späteren Zeitpunkt zu dieser Anzeige zurückzukehren, öffne das **Hauptmenü**, wähle dann die Option **System** und anschließend **Einstellungen**.

Bestimme, welche Taste zur Bestätigung einer Auswahl verwendet werden soll.

WELTKARTE

DIE WELTKARTEN-ANZEIGE

Mithilfe der Weltkarte kann deine Gruppe schnell von einem Ort zum anderen reisen. Wähle den Namen eines Zielortes und seine Position wird auf der Karte angezeigt. Drücke Ⓐ, um deine Gruppe zum gewählten Ziel zu bewegen.

Manchmal muss deine Gruppe zu einem bestimmten Ort reisen, um die Handlung voranzutreiben. In solch einer Situation erscheint neben dem Namen des erforderlichen Zielortes ein blaues Symbol.

SCHIFFSREISEN

Sobald deine Gruppe ein Schiff erlangt hat, stehen auf der Weltkarte Zielhäfen zur Verfügung. Wähle den Namen eines Hafens als Ziel aus, um von dort aus mit deinem Schiff aufzubrechen.

Klicke bei Schiffsreisen Ⓡ, um die Weltkarte zu öffnen. Wie bei normalen Reisen musst du den Namen eines Zielorts auswählen, um deine Gruppe zu diesem Ort zu bewegen.

Spielfeldkarte

Die Spielfeldkarten-Anzeige

Mit L kannst du dich bewegen. Um schneller zu gehen, musst du in der Bewegung X gedrückt halten. Um langsamer zu gehen, musst du in der Bewegung B gedrückt halten. Mit R kannst du die Perspektive ändern und mit RT heranzoomen.

Die Navigationskarte

Eine Karte der näheren Umgebung. Drücke ◄ , um ihren Maßstab anzupassen.

Schatzsuche

Überall in der Welt liegen angehäufte Schätze verborgen. Wenn du ein magiebetriebenes Messgerät findest, kannst du mit der Jagd nach Schätzen beginnen!

Sprich zuerst mit Leuten, um Informationen über Orte zu sammeln, an denen Schätze zu finden sind. Möchtest du die gehörten Hinweise erneut durchsehen, öffne zuerst mit Y das **Hauptmenü**. Wähle **Gegenstand** und anschließend **Schätze**. Folge den Hinweisen, um Schätze zu finden! In der Nähe eines verborgenen Schatzes vibriert dein Controller und die Position des Schatzes leuchtet auf der Navigationskarte auf.

A-Tasten-Aktionen

Näherst du dich einem Objekt, mit dem du interagieren kannst, erscheint unten rechts auf dem Bildschirm ein Aktionssymbol. Drücke A, um die Aktion auszuführen.

Untersuche deine Umgebung immer aufmerksam – wertvolle Objekte sind oft an Orten versteckt, an denen man es nicht erwarten würde!

Speichern/Erholung

Orangefarbene Kugeln auf der Spielfeldkarte kennzeichnen Speicherpunkte. Nähere dich einem Speicherpunkt und drücke A, um deinen Spielstand zu speichern.

Erholungspunkte erscheinen als blaue Kugeln. An Erholungspunkten kannst du TP und MP deiner Gruppe vollständig wiederherstellen.

Gasthäuser

Ruh dich in einem Gasthaus aus, um TP und MP deiner Gruppe vollständig zu regenerieren. Außerdem kannst du dir Kaims Erinnerungen ansehen, während deine Gruppe schläft.

Läden

In Läden kannst du Gegenstände, Waffen, Zubehör, Komponenten und Zauber kaufen oder Gegenstände, die du nicht mehr benötigst, wieder verkaufen.

MENÜ

DIE MENÜ-ANZEIGE

Drücke Ⓨ, um das **Hauptmenü** zu öffnen. Während eines Kampfes kannst du das Menü nicht öffnen. In bestimmten Menüanzeigen kannst du durch Drücken von LB oder RB von einem zum anderen Gruppenmitglied wechseln.

GEGENSTAND

Wähle die Option **Gegenstand**, um dir Gegenstände in deinem Inventar anzusehen und zu verwenden. Wähle eine Kategorie und klicke anschließend Ⓡ, um die Gegenstände in dieser Kategorie zu sortieren. Du kannst auch Ⓧ drücken, um Ringe oder Zubehör nach ihrem Verbesserungstyp zu filtern.

HEILUNG

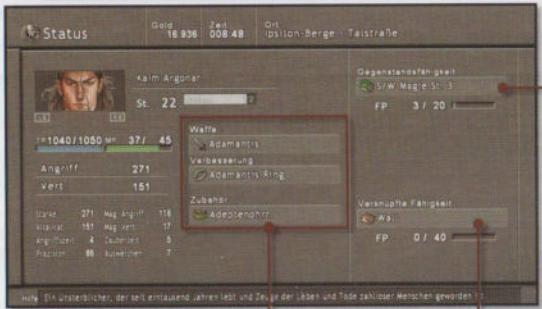
Mit Heilung kannst du die TP der Mitglieder deiner Gruppe wiederherstellen. Wähle zuerst einen Charakter aus, der magische Heilfähigkeiten besitzt, dann den Zauber oder Gegenstand, den du verwenden möchtest, und schließlich den Charakter, den du heilen möchtest.

AUSRÜSTUNG

Mit **Ausrüstung** kannst du die ausgerüstete Waffe, die Verstärkungsringe oder das Zubehör eines Gruppenmitglieds ändern. Klicke Ⓡ, um einen ausgerüsteten Gegenstand wieder abzulegen.

STATUS

Mit Status kannst du dir detaillierte Informationen über deine Gruppenmitglieder ansehen.



Im Folgenden findest du eine Erklärung der Charakterwerte, die in der **Status**-Anzeige erscheinen.

- **TP.** Trefferpunkte. Wenn du verletzt wirst, verlierst du TP.
- **MP.** Manapunkte. Das Wirken eines Zaubers oder der Einsatz bestimmter Fähigkeiten verbraucht MP.
- **Stärke.** Je größer deine Stärke, desto mehr physischen Schaden kannst du anrichten.
- **Magischer Angriff.** Je höher dein „Magischer Angriff"-Wert, desto mehr magischen Schaden kannst du anrichten.
- **Vitalität.** Je größer deine Vitalität, desto weniger physischen Schaden nimmst du.
- **Magische Verteidigung.** Je höher dein „Magische Verteidigung"-Wert, desto weniger magischen Schaden nimmst du.
- **Angriffszeit.** Je niedriger deine Angriffszeit, desto schneller kannst du handeln.
- **Zauberzeit.** Je niedriger deine Zauberzeit, desto schneller kannst du Zauber wirken.
- **Präzision.** Je größer deine Präzision, desto besser die Chance, einen Treffer zu landen.
- **Ausweichen.** Je besser dein Ausweichen-Wert, desto größer die Chance, einem Angriff zu entgehen.

Menü

Fähigkeit

Wähle **Fähigkeit**, um dir die Fähigkeiten eines Gruppenmitglieds anzusehen.

Unsterblichen Charakteren stehen auf der **Fähigkeit**-Anzeige die Optionen **Festlegen** und **Fähigkeiten-Verknüpfung** zur Verfügung. Mit **Festlegen** kannst du ihre aktiven Fähigkeiten ändern und mit **Fähigkeiten-Verknüpfung** kannst du neue Fähigkeiten von einem sterblichen Verbündeten lernen (siehe S. 27).

Zauberbuch

Wähle **Zauberbuch**, um dir eine Liste deiner verfügbaren Zauber anzusehen. Zauber kannst du in Läden kaufen, unterwegs finden oder durch Aufstieg deines Charakters erlernen. Wähle einen Zauber, um dir seinen Effekt, seinen MP-Verbrauch und seine Zauberzeit anzusehen und welche Gruppenmitglieder ihn wirken können.

Zauber erfordern Vorbereitungszeit, bevor sie gewirkt werden können. Im unteren Bereich der **Zauberbuch**-Anzeige wird eine Einstufung der Zauberzeit der einzelnen Zauber angezeigt. Der Zauber „Heilung“ hat z. B. die Wertung 1A. Die Zahl gibt Aufschluss darüber, wie viele Runden vergehen müssen, bevor der Zauber gewirkt werden kann. Der Buchstabe zeigt an, wann der Zauber in der Kampfrundenreihenfolge gewirkt wird. Zauber mit der Wertung S werden in der Rundenreihenfolge zuerst gewirkt, gefolgt von Zaubern mit den Wertungen von A bis H. Im Allgemeinen erfordern stärkere Zauber längere Wirkzeiten und kommen in der Rundenreihenfolge später.

Um Magie einsetzen zu können, muss ein Gruppenmitglied über die entsprechende Fähigkeit verfügen. Ein Charakter, der z. B. Weiße Magie St. 1 einsetzen kann, kann sämtliche Weiße-Magie-Zauber der Stufe 1 wirken, die deine Gruppe erhalten hat.

Formation

Wähle **Formation**, um die Mitglieder deiner Kampfgruppe und die Positionen, die sie im Kampf einnehmen, zu verändern. An einem Kampf können bis zu fünf Gruppenmitglieder teilnehmen.

Um deine Kampfformation zu ändern, musst du ein Gruppenmitglied auswählen und anschließend einen Platz in der Formation bestimmen. Der SZ der Formation erscheint am oberen Rand der Anzeige (siehe S. 20). Sobald du die Umverteilung der Gruppenmitglieder abgeschlossen hast, musst du **Formation ändern** auswählen, um deine neue Kampfformation festzulegen.

Ringfertigung

Wähle **Ringfertigung**, um Verstärkungsringe herzustellen und zu verbessern.

Verstärkungsringe kannst du nicht im Kampf erlangen oder in Läden kaufen. Stattdessen musst du sie durch Kombination bestimmter Komponenten herstellen. Wenn du diese Komponenten erhältst, erlernst du neue Formeln für die Fertigung von Verstärkungsringen.

Wähle **Ringfertigung**, um dir deine verfügbaren Formeln anzusehen. Wenn du alle erforderlichen Komponenten besitzt, kann der Formelname ausgewählt werden. Wähle eine Formel, um einen neuen Verstärkungsring zu fertigen.

Gruppenmitglieder, die mit einem Verstärkungsring ausgerüstet sind, können im Kampf das Zielringsystem einsetzen (siehe S. 21).

Träume

Wähle **Träume**, um dir eine Liste der Erinnerungen anzusehen, die du bislang freigeschaltet hast.

System

Wähle **System**, um auf die folgenden Optionen zuzugreifen:

- **Speichern.** Speichere den aktuellen Spielstand. Diese Option ist nur verfügbar, wenn du dich in der Nähe eines Speicherpunktes, in einem Schiff oder auf der Weltkarte befindest.
- **Einstellungen.** Ändere verschiedene Spieleinstellungen.
- **Spiel beenden.** Beende das Spiel und kehre zurück zum **Startmenü**. Nicht gespeicherte Spielstände gehen verloren.

KAMPF

DIE KAMPFANZEIGE

Während eines Kampfes wird unten links auf dem Bildschirm die Rundenreihenfolge angezeigt. Gruppenmitglieder, die einen Zauber wirken oder während des Zauberns angegriffen werden, kommen später an die Reihe. In bestimmten Situationen kann ein Gruppenmitglied seine oder ihre Runde komplett verlieren.

ELEMENTE

Es gibt vier Elemente: Feuer, Wasser, Erde und Luft. Wie in dem Schaubild rechts zu erkennen, ist jedes Element einem Element über- und einem anderen Element unterlegen. Verfügt dein Feind zum Beispiel über eine Feuerelement-Affinität, solltest du ihn mit einem Wasserzauber angreifen, um mehr Schaden zu bewirken. Aber Vorsicht! Einige Feinde können Elementangriffe aufheben oder absorbieren, wenn sie die gleiche Element-Affinität teilen.

KAMPFBEFEHLE

In der Grundeinstellung erscheinen die folgenden Kampfbefehle:

- **Angreifen**. Setze deine Waffe ein.
- **Fähigkeit**. Nutze Spezialtechniken.
- **Zauber**. Verwende Magie.
- **Gegenstand**. Nutze Gegenstände in deinem Inventar.
- **Verteidigen**. Verteidige dich. Im Falle eines Angriffs erleidest du weniger Schaden als normal.

Drücke Ⓛ nach links, um eine der folgenden Optionen zu wählen:

- **Fliehen**. Versuche, dem Kampf zu entkommen. (Dieser Befehl ist nicht immer verfügbar.)
- **Formation**. Ändere die Kampfformation deiner Gruppe.
- **Ausrüstung**. Ändere die Ausrüstung eines Gruppenmitglieds.

AUTOMATISCHE KAMPFEINGABE

Halte zu Beginn deiner Runde Ⓐ gedrückt, um die automatische Kampfeingabe zu verwenden. Bei gedrückter Ⓐ-Taste wählt jedes Gruppenmitglied automatisch den **Angreifen**-Befehl und nimmt einen Feind ins Visier.

Standardmäßig setzen alle Gruppenmitglieder die automatische Kampfeingabe ein. Da jedoch die Gruppenmitglieder im Hintergrund der Kampfformation häufig eher magische als physische Angriffe einsetzen, kann es sinnvoll sein, die automatische Kampfeingabe für die hintere Reihe zu deaktivieren. Um diese Einstellung zu ändern, öffne das **Hauptmenü**, wähle die Option **Einstellungen** und anschließend **Hintere Reihe nicht automatisch**.

Das Wall-System

Gruppenmitglieder in der Vorderreihe deiner Kampfformation fungieren als Verteidigungswall, der den Schaden reduziert, den die Gruppenmitglieder in der Hinterreihe im Kampf nehmen. Die SZ-Anzeige (Schutzzustand) deiner Gruppe oben rechts auf dem Bildschirm gibt Aufschluss über die Stärke des Walls deiner Gruppe.

SZ-Anzeige Feind

SZ-Anzeige Gruppe

Der SZ deiner Gruppe entspricht sämtlichen TP der Gruppenmitglieder in der vorderen Reihe. Je höher dein SZ, desto stärker ist dein Verteidigungswall. Um im Kampf einen Vorteil zu erhalten, solltest du die Gruppenmitglieder mit hohem TP-Wert in die vordere Reihe bewegen und den Kampf mit so vielen TP wie möglich beginnen.

Sobald die Charaktere in der Vorderreihe Schaden nehmen, nimmt der SZ deiner Gruppe ab. Mit bestimmten Zaubern oder Fähigkeiten kannst du jedoch den SZ deiner Gruppe wieder auffüllen.

Das Zielringsystem

Verstärkungsringe ergänzen den normalen Angriff eines Gruppenmitglieds durch Spezialeffekte. Das Zielringsystem bestimmt die Stärke des Effekts.

Greift ein mit einem Verstärkungsring ausgerüstetes Gruppenmitglied einen Feind an, wird das Zielringsystem aktiviert und um den Feind erscheint ein Zielring. Sobald dieser erscheint, musst du RT gedrückt halten, damit der äußere Ring um den Feind herum sich verkleinert. Lasse RT wieder los, wenn der äußere Ring mit dem inneren Ring überlappt.

Es erscheint eine Wertung deiner Zielring-Fähigkeiten – von **Schlecht** über **Gut** bis hin zu **Perfekt**. Bei richtiger Ausführung kannst du die Wirkung des Rings maximieren. Wenn dein Timing nicht stimmt, schlägt die Wirkung des Rings fehl.

Kampf

Negative Effekte

Im Folgenden findest du eine Auswahl von negativen Effekten, denen du möglicherweise im Kampf begegnest.

Werden Gruppenmitglieder von negativen Effekten betroffen, erscheint neben ihrem Namen ein Effekt-Symbol. Visiere ein betroffenes Gruppenmitglied mit einem Gegenstand oder einem Unterstützungszauber an, um dir den Namen des negativen Effekts anzusehen.

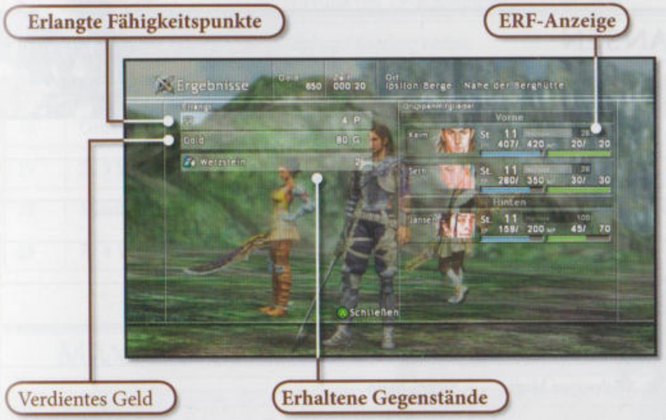
Einige negative Effekte lassen während eines Kampfes von alleine nach. Nach dem Ende eines Kampfes werden sämtliche negativen Effekte geheilt.

Schlaf	Verhindert alle Aktionen (klingt ab).
Gift	Fügt nach dem Ende jeder Runde Schaden zu.
Toxin	Fügt nach dem Ende jeder Runde Schaden zu.
Lähmung	Bricht gelegentlich eine Aktion ab (klingt ab).
Siegel	Verhindert das Wirken von Zaubern.
Kelolon	Reduziert Angriffsschaden und TP-Erholung auf 1. Erhöht den kritischen Trefferschaden.
Virus	Fügt nach dem Ende jeder Runde Schaden zu (klingt ab).
Blindheit	Reduziert Präzision und Ausweichen.
Schwindel	Angriffsaktionen nehmen einen zufälligen Feind ins Visier. Hilfsaktionen nehmen einen zufälligen Verbündeten ins Visier.
Schrecken	Bricht gelegentlich einen physischen Angriff ab.
Frostbeulen	Verzögert die Rundenreihenfolge. Wechselt nach einem Treffer mit einem Starre-Angriff in den Starre-Status.
Starre	Verhindert alle Aktionen (klingt ab).
Anzeichen von Versteinerung	Wechselt nach 3 Runden in den Versteinerung-Status. Wechselt nach einem Treffer mit dem Stein-Zauber unmittelbar in den Versteinerung-Status.
Versteinerung	Verhindert alle Aktionen.
Fluch	Fügt einen zufälligen negativen Effekt zu.
Finsternis	Fügt in jeder Runde einen zufälligen negativen Effekt zu (klingt ab).
Formationslähmung	Verhindert Formationsänderungen.

Kampfergebnisse

Nachdem du einen Kampf gewonnen hast, erscheint die **Ergebnisse**-Anzeige. Die **Ergebnisse**-Anzeige gibt Aufschluss über erhaltene Gegenstände, erlernte Fähigkeiten und den Stufen-Fortschritt deiner Gruppenmitglieder.

Auf der rechten Seite der Anzeige – neben der Stufe der einzelnen Charaktere – befindet sich eine Anzeige, die Aufschluss über die Menge der verdienten ERF gibt. Sobald die Anzeige gefüllt ist, steigt die Stufe des jeweiligen Charakters.



K. O.-Status

Sobald ein Gruppenmitglied all seine TP verloren hat, ist es k. o. Du musst einen speziellen Gegenstand oder Zauber einsetzen, um ein Gruppenmitglied im K. O.-Zustand während des Kampfes wiederzubeleben. Unsterbliche Charaktere (Kaim, Seth, Ming und Sarah) erholen sich jedoch nach mehreren Runden von allein.

Spiel vorbei

Sind alle Gruppenmitglieder gleichzeitig k. o. oder versteinert, ist das Spiel vorbei. In der Anzeige **Spiel vorbei** hast du die Wahl zwischen den folgenden Optionen:

- **Wiederholen.** Beginne das Spiel vom letzten Speicherpunkt an erneut.
- **Spiel beenden.** Kehre zurück zum **Startmenü**. Jeglicher nicht gespeicherter Fortschritt geht verloren.

Fähigkeiten

Fähigkeiten der Sterblichen

Je höher sie aufsteigen, desto mehr Fähigkeiten erlernen sterbliche Charaktere. Sobald sie eine Fähigkeit lernen, steht sie automatisch zum Gebrauch zur Verfügung. Einige Fähigkeiten sind immer in Kraft, andere hingegen können während eines Kampfes durch Auswahl des **Fähigkeit**-Befehls eingesetzt werden.

Im Folgenden findest du Beispiele für die Fähigkeiten, die sterbliche Charaktere erlernen können.

Jansen

St.	Fähigkeit	Beschreibung/Erlernte Zauber
1	Stehlen	Gegenstände von Feinden stehlen
1	St. 1 Weiße Magie	Heilung, Gift heilen
1	St. 1 Schwarze Magie	Feuer, Luft
10	St. 2 Schwarze Magie	Schlaf, Prisma
13	Faktenanalyse	Element und Typ des Feindes ansehen
16	St. 2 Weiße Magie	Zephyr, Lähmung heilen
19	St. 3 Schwarze Magie	Siegel, Stein
22	Absorptionstransfer	Absorbierte TP/MP einem Verbündeten in der hinteren Reihe geben
25	St. 4 Schwarze Magie	Feuera, Lufta

Kuke

St.	Fähigkeit	Beschreibung/Erlernte Zauber
1	St. 1 Weiße Magie	Heilung, Gift heilen
1	Zauberunterstützung	Zauberzeit eines Verbündeten für einige Runden verkürzen
6	Engelherz	Wirkung von TP-Erholungszaubern erhöhen
10	St. 2 Weiße Magie	Zephyr, Lähmung heilen
13	Konzentration	Zauberzeit des Anwenders für einige Runden verkürzen
16	Gebet	TP eines Verbündeten erneuern
19	St. 3 Weiße Magie	Deckung, Siegel heilen
22	Mentale Stärke 1	Zauberverzögerung im Falle eines Angriffs reduzieren
25	St. 4 Weiße Magie	Heila, Versteinerung heilen

Max

St.	Fähigkeit	Beschreibung/Erlernte Zauber
1	Machttreffer	Feind schweren Schaden zufügen
1	St. 1 Geistmagie	Schatten, Glocke
6	Kombo	Feind zweimal nacheinander angreifen
10	St. 2 Geistmagie	Machta, Geista
13	Wall	SZ der Gruppe leicht erhöhen
16	Konter	Zufälliger Gegenangriff im Falle eines Angriffs
19	St. 3 Geistmagie	Geschwindigkeita, Langsamer
22	Spott	Feind verspotten, um seine Aufmerksamkeit zu erregen
25	St. 4 Geistmagie	Schattena, Furcht

FÄHIGKEITEN

TOLTEN

St.	Fähigkeit	Beschreibung
1	Schlaflied	Kampf durch Einschläfern der Feinde beenden
1	Frontangriff	Allen Feinden der vorderen Reihe Schaden zufügen
6	Machtschutz	Verteidigungswirkung erhöhen
10	MP-Schutz	Schaden auf MP übertragen, wenn TP kritisch
13	Machttreffer	Feind schweren Schaden zufügen
16	Waffenschutz	Zufällig feindliche Angriffe blocken
19	Ordensvergabe	Für einige Runden die Werte eines Verbündeten steigern
22	Hartnäckigkeit	K. O. widerstehen
25	Konterschutz	Gelegentlich feindliche Gegenangriffe blocken

SED

St.	Fähigkeit	Beschreibung
1	Fersengeld	Fluchtversuche immer erfolgreich
1	Stehlen	Gegenstände von Feinden stehlen
6	Spott	Feind verspotten, um seine Aufmerksamkeit zu erregen
10	Einfallsreichtum	Wirkung von Gegenständen erhöhen, die im Kampf eingesetzt werden
13	Auto-Schild	Dauerhafte Schildwirkung
16	Kontersiegel	Einmal pro Kampf einen feindlichen Gegenangriff blocken
19	Doppeltes Gold	Menge des im Kampf verdienten Goldes verdoppeln
22	Auto-Barriere	Dauerhafte Barriere-Wirkung
25	Doppelte FP	Menge der im Kampf erlangten FP verdoppeln

FÄHIGKEITEN DER UNSTERBLICHEN

Anders als Sterbliche erlernen Unsterbliche keine Fähigkeiten, wenn sie hoch gestuft werden. Stattdessen lernen sie Fähigkeiten, wenn sie sich mit einem sterblichen Verbündeten verbinden oder indem sie Zubehör ausrüsten.

Um eine Fähigkeit von einem Verbündeten zu erlernen, drücke Y, um das **Hauptmenü** zu öffnen. Wähle einen unsterblichen Charakter, anschließend die Option **Fähigkeit** und dann **Fähigkeiten-Verknüpfung**. Wähle einen Sterblichen, mit dem du eine Verknüpfung herstellen möchtest, und dann eine Fähigkeit, die du erlernen möchtest.

Unsterbliche können verknüpfte Fähigkeiten erst einsetzen, wenn sie sie vollständig von ihren sterblichen Verbündeten erlernt haben. Hierfür müssen der Unsterbliche und der Sterbliche gemeinsam an einem Kampf teilnehmen. Nach dem Kampf erlangt der Unsterbliche FP. Sobald er genug FP erlangt hat, hat er die verknüpfte Fähigkeit vollständig erlernt.

Sobald eine Fähigkeit erlernt wurde, kann sie in einem Fähigkeitsplatz eingesetzt werden. Um die Fähigkeiten eines Unsterblichen festzulegen, drücke Y, um das **Hauptmenü** zu öffnen. Wähle einen unsterblichen Charakter, anschließend die Option **Fähigkeit** und dann **Festlegen**. Bestimme einen Fähigkeitsplatz und schließlich eine Fähigkeit. Dies musst du für alle Fähigkeiten tun, die du einsetzen möchtest. Unsterbliche können nur Fähigkeiten verwenden, die in ihren Fähigkeitsplätzen aktiviert sind.

Unsterbliche verfügen über eine begrenzte Anzahl von Fähigkeitsplätzen, doch durch den Einsatz bestimmter Gegenstände können sie weitere Plätze erhalten.

ZUBEHÖRFÄHIGKEITEN

Zubehörfähigkeiten treten in Kraft, sobald Zubehör ausgerüstet wird. Eine Zubehörfähigkeit muss nicht festgelegt werden.

Sterbliche und Unsterbliche können Zubehörfähigkeiten einsetzen, aber nur Unsterbliche können sie dauerhaft erlernen. Genau wie bei verknüpften Fähigkeiten können Unsterbliche Zubehörfähigkeiten lernen, indem sie im Kampf FP erlangen. Sobald ein Unsterblicher eine Zubehörfähigkeit erlernt hat, kann die Fähigkeit in einen Fähigkeitsplatz bewegt und sogar dann eingesetzt werden, wenn das Zubehör nicht ausgerüstet ist.

MAGIE

WEISSE MAGIE

Weiße Magie wird zum Wiederherstellen der TP, zum Heilen von negativen Effekten und zur Steigerung der Verteidigung eingesetzt. Hier sind einige Beispiele:

- **Heilung.** Erneuert die TP eines Verbündeten leicht.
- **Gift heilen.** Heilt eine Vergiftung bei einem Verbündeten.
- **Schild.** Steigert die physische Verteidigung eines Verbündeten leicht.
- **Barrikade.** Steigert die magische Verteidigung eines Verbündeten leicht.
- **Zephyr.** Erneuert die TP der gesamten Gruppe leicht.

SCHWARZE MAGIE

Schwarze Magie wird verwendet, um Feinde anzugreifen oder ihnen negative Effekte zuzufügen. Hier sind einige Beispiele:

- **Feuer.** Fügt einem Feind mäßigen Feuerschaden zu.
- **Wasser.** Fügt einem Feind mäßigen Wasserschaden zu.
- **Schlaf.** Versetzt einen Feind in den Schlaf.
- **Lähmung.** Lähmt einen Feind.
- **Prisma.** Fügt allen Feinden mäßigen zufälligen Elementschaden zu.

GEISTMAGIE

Geistmagie wird verwendet, um Verbündete zu unterstützen und Feinden negative Effekte zuzufügen. Hier sind einige Beispiele:

- **Schatten.** Fügt allen Feinden geringen Nicht-Element-Schaden zu.
- **Ausweichen.** Steigert die Ausweichrate eines Verbündeten.
- **Regeneration.** Ermöglicht einem Verbündeten leichte TP-Erholung.
- **Machta.** Steigert den physischen Angriff eines Verbündeten leicht.
- **Spiel.** Fügt einem Feind eine zufällige Menge Schaden zu.

KOMPOSITMAGIE

Kompositmagie wird verwendet, um sämtliche Feinde anzugreifen oder alle Verbündete zugleich zu heilen. Hier sind einige Beispiele:

- **Lähmung-Kur.** Regeneriert TP einer Reihe leicht und heilt Lähmungsstatus einer Reihe.
- **All-Generation.** Regeneriert TP der gesamten Gruppe leicht und wirkt Regenerationa.
- **All-Feuer.** Bewirkt mäßigen Feuerschaden bei allen Feinden.

Kompositmagie wird durch die Kombination der verschiedenen Magietypen erschaffen. So ist zum Beispiel der Zauber „All-Feuer“ eine Kombination des Zaubers „Schatten“ (Geistmagie) und des Zaubers „Feuer“ (Schwarze Magie). Um „All-Feuer“ einsetzen zu können, muss deine Gruppe über „Schatten“ und „Feuer“ verfügen, und ein Gruppenmitglied muss in der Lage sein, diese Fähigkeiten für Kompositmagie, Geistmagie und schwarze Magie zu nutzen.

XBOX LIVE

Spielen Sie gegen wen Sie wollen, jederzeit und überall auf Xbox LIVE. Erstellen Sie Ihr eigenes Profil (Ihre Spielerkarte). Chatten Sie mit Freunden. Laden Sie Inhalte vom Xbox LIVE-Marktplatz herunter. Senden und empfangen Sie Sprach- und Video-Nachrichten. Gehen Sie online, und haben Sie Teil an der Spielerevolution.

ANSCHLIESSEN

Bevor Sie Xbox LIVE verwenden können, müssen Sie Ihre Xbox an eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung anschließen und den Xbox LIVE-Service abonnieren. Um weitere Informationen zum Anschluss an Xbox LIVE sowie über die Verfügbarkeit von Xbox LIVE in Ihrer Region zu erhalten, besuchen Sie die Website **www.xbox.com/live**.

JUGENDSCHUTZ

Mit diesen benutzerfreundlichen und flexibel einsetzbaren Tools können Eltern und Betreuer anhand der Altersfreigabe über die Spiele entscheiden, auf die junge Spieler zugreifen dürfen. Um weitere Informationen zu erhalten, besuchen Sie die Website **www.xbox.com/familysettings**.

EINGESCHRÄNKTE GARANTIE

Herstellergarantie für Ihre Kopie der Xbox-Spielsoftware („Spiel")

Garantie

Microsoft Corporation („Microsoft") garantiert, dass dieses Spiel für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Erwerb so funktioniert wie in dem beigefügten Handbuch beschrieben. Diese Herstellergarantie ist nichtig, falls Schwierigkeiten mit dem Spiel auf einen Unfall, Missbrauch, Virus oder falsche Anwendung zurückzuführen sind. Microsoft gibt keine anderen Garantien und macht keine weiteren Versprechungen hinsichtlich des Spiels.

Ihre Ansprüche

Falls innerhalb des Garantiezeitraums von 90 Tagen ein Problem mit dem Spiel auftritt, das unter diese Herstellergarantie fällt, geben Sie das Spiel zusammen mit einer Kopie der Original-Verkaufsquittung an den Händler zurück. Der Händler wird das Spiel nach eigenem Ermessen entweder a) kostenlos reparieren oder ersetzen oder b) den Kaufpreis zurückerstatten. Für jedes Ersatzspiel gewährt Microsoft für die restliche Zeit des ursprünglichen Garantiezeitraums oder für 30 Tage nach Erhalt die Garantie, wobei der längere Zeitraum maßgebend ist. Microsoft kann für eventuelle Schäden nicht haftbar gemacht werden, soweit Sie Beschädigungen durch entsprechende Vorsichtsmaßnahmen hätten vermeiden können.

Gesetzliche Rechte

Möglicherweise haben Sie Rechte gegenüber Ihrem Händler, auf die die Herstellergarantie von Microsoft keinen Einfluss hat.WENN SIE DAS SPIEL NICHT FÜR IHREN PERSÖNLICHEN GEBRAUCH ERWORBEN HABEN (WENN SIE NICHT ALS VERBRAUCHER HANDELN)

Die folgenden Bestimmungen gelten im größtmöglichen durch das anwendbare Recht zugelassenen Umfang.

Keine weiteren Gewährleistungen

Microsoft und deren Lieferanten lehnen alle anderen ausdrücklichen oder konkludenten Gewährleistungen und Garantien bezüglich des Spiels und des beigefügten Handbuchs ab.

Haftungsbeschränkung

Microsoft haftet in Fällen von Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, bei Verletzung von Leib oder Leben sowie bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz nach den gesetzlichen Vorschriften. Eine weitergehende Haftung von Microsoft besteht nicht. Dies gilt für alle Haftungstatbestände einschließlich unerlaubter Handlung.

Falls Sie Fragen bezüglich dieser Garantie haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder an Microsoft unter:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irland

SUPPORT

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
España	900 94 8952	900 94 8953
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

***PSS** – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktovej podpory; Службы поддержки продуктов.

****TTY** –Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Weitere Informationen finden Sie im Internet unter www.xbox.com

Die in diesen Unterlagen enthaltenen Angaben und Daten, einschließlich Hinweise auf URLs und weitere Internet-Websites, können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Firmen, Organisationen, Produkte, Domänennamen, E-Mail- Adressen, Logos, Personen, Orte und Ereignisse sind frei erfunden, und jede Ähnlichkeit mit bestehenden Firmen, Organisationen, Produkten, Domänennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orten oder Ereignissen ist rein zufällig, soweit nichts anderes angegeben ist. Die Benutzer sind verantwortlich für das Einhalten aller anwendbaren Urheberrechtsgesetze.

Unabhängig von der Anwendbarkeit der entsprechenden Urheberrechtsgesetze darf ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der Microsoft Corporation kein Teil dieses Dokumentes für irgendwelche Zwecke vervielfältigt oder in einem Datenempfangssystem gespeichert oder darin eingelesen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln (elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen usw.) dies geschieht.

Es ist möglich, dass Microsoft Rechte an Patenten bzw. angemeldeten Patenten, an Marken, Urheberrechten oder sonstigem geistigen Eigentum besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen.

Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Marken, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum, es sei denn, dies wird ausdrücklich in den schriftlichen Lizenzverträgen von Microsoft eingeräumt.

Hier genannte Namen tatsächlicher Unternehmen und Produkte können Marken der jeweiligen Eigentümer sein.

Das unberechtigte Kopieren, die Zurückentwicklung (Reverse Engineering), Übertragung, öffentliche Aufführung, Vermietung, das Spielen gegen Zahlung eines Entgelts und die Umgehung von Urheberschutzmaßnahmen sind strengstens untersagt.

© 2008 MISTWALKER, INC. / I.T. PLANNING, INC. Alle Rechte vorbehalten.

© & ℗ 2008 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Logo von Microsoft Game Studios, Lost Odyssey, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft Unternehmensgruppe.

Entwickelt von Mistwalker Inc. und feelplus Inc. für Microsoft Corporation.

Mistwalker und das Mistwalker-Logo sind Marken von Mistwalker. feelplus und das feelplus-Logo sind Marken von feelplus.

Unreal® ist eine eingetragene Marke von Epic Games, Inc.

Unreal® Engine, Copyright 1998 - 2008, Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Zlib – Copyright © 1995 - 2004 Jean-loup Gailly and Mark Adler.

STEUERUNG

Zu Beginn wird Ⓐ zum Bestätigen und Ⓑ zum Abbrechen verwendet, aber in der Einstellungen-Anzeige kannst du diese Einstellungen ändern.

feel plus MISTWALKER Microsoft game studios

1207 Artikelnr. X14-40050-01 DE